

## ELECTRONIC GAME SYSTEM

**Publication number:** RU2102790 (C1)

**Publication date:** 1998-01-20

**Inventor(s):** L VOV DENIS EHRNESTOVICH +

**Applicant(s):** L VOV DENIS EHRNESTOVICH +

**Classification:**

- **international:** *G06Q50/00; A63F13/12; G06F19/00; G06Q50/00; A63F13/12; G06F19/00; (IPC1-7): G06F19/00; G06F161/00; A63F9/22*

- **European:**

**Application number:** RU19950112888 19950727

**Priority number(s):** RU19950112888 19950727

### Abstract of RU 2102790 (C1)

FIELD: electronic game and service systems for local and wide area networks. SUBSTANCE: device has central computer station, peripheral computer station and their connection, data transmission network. Central computer station has systems for registration of players, servicing their accounts, information generation, storage and search, game situation back-up, detection of accounts at end of game, input of parlay information, execution game system, data exchange system. In addition device has electronic payment system, information protection system, secure information exchange system, game selection system, mail system. Data transmission network provides interface between peripheral and central stations for arbitrary types of peripheral systems and has communication station and data transmission network. EFFECT: secure wide-band network which provides possibility of confidential servicing users including money transfers between accounts using game base which includes several games. 10 cl, 3 dwg

---

Data supplied from the *espacenet* database — Worldwide



(19) RU (11) 2 102 790 (13) C1  
(51) МПК<sup>6</sup> G 06 F 19/00//G 06 F 161:00,  
A 63 F 9/22)

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО  
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

## (12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

(21), (22) Заявка: 95112888/09, 27.07.1995

(46) Дата публикации: 20.01.1998

(56) Ссылки: US, патент, 4926327, кл. G 06 F 15/44, 1991.

(71) Заявитель:  
Львов Денис Эрнестович

(72) Изобретатель: Львов Денис Эрнестович

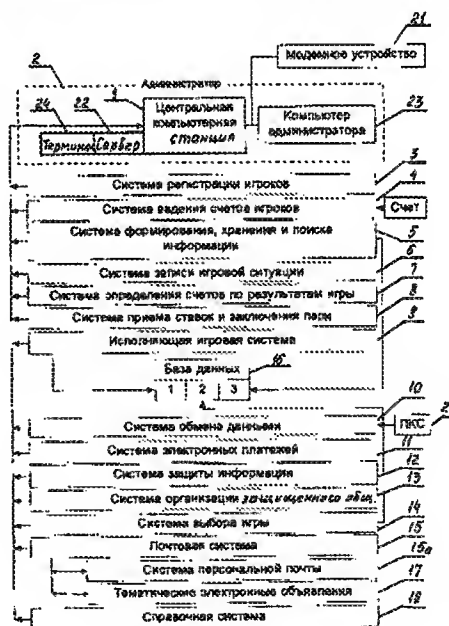
(73) Патентообладатель:  
Львов Денис Эрнестович

### (54) ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

#### (57) Реферат:

Изобретение относится к электронным игровым и сервисным системам, которые могут использоваться в локальных и глобальных сетях для создания казино. Система может использоваться при моделировании реальных взаимоотношений хозяйствующих субъектов в рыночной экономике. Предложенная игровая система обеспечивает создание защищенной от широкой публики сети, не ограниченной территориально и представляющей возможность конфиденциального сервисного обслуживания субъектов, включенных в систему, с осуществлением денежных операций на банковских счетах на основе разнообразной игровой базы сразу по нескольким выбранным играм. Электронная игровая система состоит из центральной компьютерной станции (ЦКС), периферийной компьютерной станции (ПКС) и связи между ними, сети передачи данных (СПД). ЦКС состоит из систем регистрации игроков, ведения счетов игроков, формирования, хранения и поиска информации, записи игровой ситуации, определения счетов по результатам игры, приема ставок и заключения пари, исполняющей игровой системы, базы данных, системы обмена данными, системы электронных платежей, системы защиты информации, системы организации защищенного общения, системы выбора игры, почтовой системы, системы персональной почты, тематических электронных объявлений, справочной системы.

взаимодействие ПКС с ЦКС в произвольно составленной комбинации типов ПКС и включает станцию связи и сеть передачи данных. 1 н. и 9 з.п. ф-лы, 13 ил.



Фиг. 1

RU 2 102 790 C1

RU 2 102 790 C1



(19) **RU** <sup>(11)</sup> **2 102 790** <sup>(13)</sup> **C1**

(51) Int. Cl.<sup>6</sup> **G 06 F 19/00**/(**G 06 F 161:00**,  
**A 63 F 9/22**)

RUSSIAN AGENCY  
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

## (12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: 95112888/09, 27.07.1995

(46) Date of publication: 20.01.1998

(71) Applicant:  
L'vov Denis Ernestovich

(72) Inventor: L'vov Denis Ernestovich

(73) Proprietor:  
L'vov Denis Ernestovich

### (54) ELECTRONIC GAME SYSTEM

#### (57) Abstract:

FIELD: electronic game and service systems for local and wide area networks.  
SUBSTANCE: device has central computer station, peripheral computer station and their connection, data transmission network. Central computer station has systems for registration of players, servicing their accounts, information generation, storage and search, game situation back-up, detection of accounts at end of game, input of parlay information, execution game system, data exchange system. In addition device has electronic payment system, information protection system, secure information exchange system, game selection system, mail system. Data transmission network provides interface between peripheral and central stations for arbitrary types of peripheral systems and has communication station and data transmission network. EFFECT: secure wide-band network which provides possibility of confidential servicing users including money transfers between accounts using game base which includes several games. 10 cl, 3 dwg

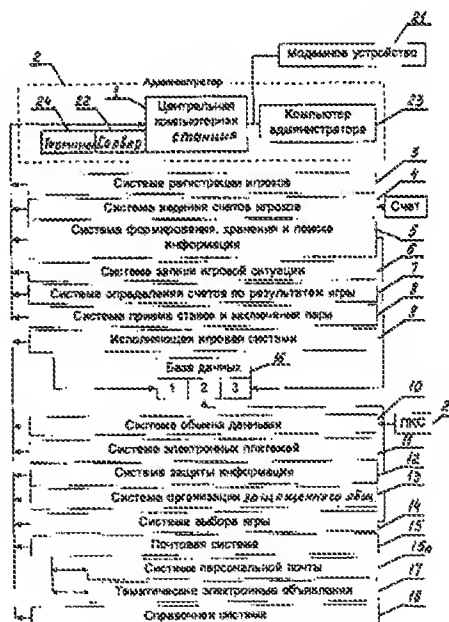


Fig. 1.

RU 2 102 790 C1

RU 2 102 790 C1

Изобретение относится к электронным игровым и сервисным системам. Системы могут использоваться в локальных и глобальных сетях для создания казино, административно-производственных систем, биржевых систем и иных коммуникационных, маркетинговых систем, требующих интерактивного действия ее частей. Система может использоваться при моделировании реальных взаимоотношений хозяйствующих субъектов в рыночной экономике.

Известны игровые машины и устройства для коллективных игр типа "Машина для игры, развлечения, обучения", имеющая несколько игровых позиций для отдельных игроков. Игровое устройство имеет стандартное задающее устройство, которое на каждой позиции позволяет игроку участвовать в игре (патент ЕПВ N 0338103, опубликован ИСМ N 6-1991 г, кл. А 63 F 9/14). Однако система позволяет участвовать игроку без выбора партнеров. Известна "Многоцелевая видеоигра", которая содержит круглый экран с радиально установленными несколькими проекторами. Каждый проектор направлен на определенный участок экрана. К этому экрану радиально установлены несколько игровых секций (патент ЕВР N 0387862, дата выдачи 14.03.90, опубликован ИСМ N 6-1991 г, кл. А 63 F 9/22). Однако все игровые секции локально могут быть установлены вокруг одного игрового процессора и не позволяют подключать в систему сервисные фирмы в качестве субъектов системы. Известны заявки "Комплект игрового оборудования для игровых залов" (заявка Японии N 3-70993, публикация N 1-1775 от 11.11.91 и заявка Японии N 3-70994, публикация N 1-1775 от 11.11.91), которые предназначены для организации игры на нескольких образующих группу игровых автоматов и позволяют выполнять игровые расчеты для игры с несколькими играющими. Однако они не позволяют создать защищенной сети, не ограниченной по расстоянию, обеспечивающей возможность сервисного обслуживания нескольких фирм и/или участников игры, включенных в систему (в том числе осуществление денежных операций), обеспечивая при этом значительное разнообразие игровой базы, предлагаемой для ставок, пари и прочих игровых ситуаций. Известны способы электронных расчетов с помощью сетей, обеспечивающих связь с финансовыми учреждениями. Например, "Способ и устройство для предоставления кредита в игровой ЭВМ" (патент США N 5038022, опубликован 06.08.91, т. N 1129 N 1, Official Gazette) и "Устройство для непосредственного или дистанционного управления игровыми манипуляциями, в частности для использования в казино" (патент Франции N 2666672, опубликован 13.03.92 N 1 "Bulletin officiel de la propriete industrielle"). Однако не обеспечивают создания игровой системы из множества не ограниченных географических субъектов с одновременным осуществлением как моделирования игровой ситуации, так и осуществления расчетов в финансовом учреждении по результатам завершенной игры. Известны "Сетевой терминал, используемый в качестве игровой машины" (патент ЕПВ N 0477775, опубликован 04.01.92 N 14, ИСМ 93-13-93) и "Компьютерная игра

для нескольких участников, удаленных друг от друга" (патент США N 5083800, опубликован 28.01.92, том N 1134 N 2 Official Gazette, где используются телефонные линии связи и терминалы. Однако авторы не решают задачу создания защищенной сети с возможностью сервисного обслуживания, в том числе по осуществлению денежных операций, при широкой игровой базе в разнообразных комбинациях команд игроков.

Наиболее близким по технической сущности к предлагаемой электронной игровой системе (ЗИС) является "Электронная система с ЭВМ для игры в покер", описанная в патенте США N 4926327 от 15.05.90, ИСМ 15, 1991 г, кл. G 06 F 15/44, который принят в качестве прототипа. Электронная система для ЭВМ имеет центральный пульт (ЦП) ЭВМ и группы отдельных игровых пультов (ИП) ЭВМ, соединенных с центральным. ЦП имеет схему для выдачи разрешения всем игрокам начать заключение пари, схему инициирования всех игровых ходов с передачей информации, схему для оценки карт каждого игрока с целью определения порядка выхода из игры, схему для деления общей суммы сделанных ставок, а ИП имеют процессоры, схему для приемки и индикации выделенных карт, схему для разрешения каждому игроку отвечать на инициированные процессором ходы, схемы для передачи и индикации сумм ставок. Система обеспечивает возможность сделать ставки одновременно множеству игроков в определенный временной период инициации, который равен периоду допуска игроков для осуществления ставок. Система позволяет осуществлять многовариантную игру в покер по заданным системой параметрам или вручную игроками. Система осуществляет окончательный подсчет игровых очков после завершения игры для каждого игрока. Позволяет на локальной территории размещать множество индивидуальных ЭВМ, обеспечивает для каждого игрока возможность слежения за ходом игры и ограничивает просмотр результатов игры, высвеченных на индивидуальной ЭВМ для окружающих, за счет имеющихся раструбов.

Система может применяться в казино. Однако электронная система с ЭВМ для игры в покер обеспечивает для игроков игровую ситуацию одного типа и территориально ограничена возможностями данной локальной сети. При этом невозможно создание защищенной сети, не ограниченной территориально и представляющей возможность сервисного обслуживания всех субъектов, включенных в систему, как игроков, так и фирм, для которых необходимо обеспечить широкую игровую базу, на основе которой в любых комбинациях делаются ставки, заключаются пари и т.д. и после завершения игры осуществляются денежные операции в финансовых учреждениях.

Имеется значительный интерес к электронным компьютерным играм, которые могут предоставить большой разнообразие игровых ситуаций, которые помогают приобрести разнообразные навыки решения логических, стратегических задач, заключать пари, прогнозировать результат тех или иных игровых ситуаций при взаимодействии других участников тотализаторы (например, рулетка) или делать ставку в азартных

комбинационных играх с участием самого игрока, например карточные игры, шашки, шахматы и т.д. При этом существует потребность без специальных усилий куда-то ехать, перемещаться из удобного для игрока помещения и, не учитывая возможное рабочее расписание учреждений, например казино, подключаться к желаемой игровой ситуации в любое время суток, вести игру по нескольким игровым ситуациям или совмещать игру с выполнением других рабочих обязанностей.

Все предполагаемые игровые ситуации усиливают стимуляцию подключения при возможности осуществления денежных ставок, при помощи которых будут осуществляться движения денежных средств на банковских счетах играющего, где гарантирована конфиденциальность выигрышей, справедливость и проверяемость расчетов, безопасность самого игрока с возможностью общения. Это обеспечивается в виртуальном компьютерном мире с реально выбранными для этого игроками и группами игроков, данные о которых при необходимости можно оценить на основе предоставляемой информации. Однако все игроки остаются инкогнито для участников игровой ситуации. Предложенная электронная игровая система позволяет создание защищенной от широкой публики сети, не ограниченной территориально и представляющей возможность конфиденциального сервисного обслуживания различных субъектов, включенных в систему, как игроков, так и фирм, с осуществлением денежных операций на банковских счетах игроков на основе разнообразной игровой базы сразу по нескольким выбранным играм.

Электронная игровая система состоит из центральной компьютерной станции (ЦКС) 1 (см. фиг. 1), периферийных компьютерных станций (ПКС) (см. фиг. 2-5) и связи между ними посредством сети передачи данных (СПД) (см. фиг. 6).

ЦКС включает администратор 2 и снабжена системами регистрации игроков 3, ведения счетов игроков 4, формирования, хранения и поиска информации 5, записи игровой ситуации 6, определения счетов по результатам игры 7, приема ставок и заключения пари 8, исполняющей игровой системой 9, системой обмена данными 10.

Система регистрации игроков обеспечивает регистрацию всех новых субъектов, подключающихся к системе и уже состоящих в данной электронной игровой системе (ЗИС). Регистрирует выход клиента из системы. Это обеспечивает контроль над замкнутым определенным кругом субъектов, включенных в эту ЗИС. Система ведения счетов управляет счетами игроков, осуществляя расчеты между игроками и ЦКС и работы с банковскими счетами.

Система формирования, хранения и поиска информации обеспечивает накопление и обработку статистической информации по игрокам, игровым ситуациям, критериям выбора и т.д. ведет специальные протоколы сеансов, что позволяет проконтролировать справедливость и правильность действия администратора и защищенность системы.

Система записи игровой ситуации обеспечивает ведение протокола по каждой

из инициированных игроком игр, а также сохранение текущих игровых ситуаций для возможности восстановления этой ситуации в случае нарушения связи. Это обеспечит сохранность информации в системе даже при внештатных ситуациях и даст возможность проверить справедливость и правильность расчетов в игре.

Система приема ставок и заключения пари обеспечивает реализацию процесса перед началом игры. Исполняющая игровая система непосредственно управляет программными блоками, реализующими игровой процесс, обеспечивает ввод и вывод информации и другие необходимые действия по игре.

В ЦКС в отличие от прототипа включены системы электронных платежей 11, защиты информации 12, организации защищенного общения 13, выбора игры 14, почтовая система 15. Исполняющая игровая система обеспечивает реализацию игровых ситуаций из базы данных 16 системы. Система организации защищенного общения включает систему персонального общения, которая осуществляет электронную связь ПКС с администратором ЦКС либо ПКС между собой. При этом система персонального общения осуществляет электронную связь любых двух и более произвольно сформированных групп ПКС. Система выбора игры включает базу данных, предоставляющую данные обо всех игровых ситуациях и позволяет осуществить выбор по любому заданному (обозначенному) критерию, а также обеспечивает вхождение в нее, переключение с игры на игру, чтобы участвовать сразу в нескольких играх. Система электронных платежей обеспечивает обмен информацией с финансовыми фирмами, например с банками, осуществляет платежи в электронной форме с применением средств телекоммуникации. Система защиты информации обеспечивает персональную и общую по сети информацию, используемую как для общения игроков, так и финансовую от несанкционированного вмешательства, разграничения и перераспределения информации и прав доступа к информации между субъектами ЗИС. Система организации защищенного общения обеспечивает непосредственно интерактивное общение между субъектами, включенными в систему, между игроком и администратором или между группами игроков в реальном масштабе времени и отсутствие привязки к графикам работы "Казино" как ЗИС.

В ЦКС и ПКС включены почтовые системы 15, которые имеют персональную электронную почту 15а для ПКС и/или тематические электронные объявления 17, а также включены справочные системы ЦКС и/или ПКС 18, 19 и система обмена данными. В отличие от прототипа справочная система предоставляет данные об инициированном составе игроков, игровом рейтинге каждого из возможных игроков и позволяет осуществлять выбор партнеров по любому заданному критерию (фиг. 11).

Почтовая система предназначена для организации обмена персональными сообщениями между клиентами, ведения досок объявлений и предоставления услуг электронной почты. Эти сообщения передаются защищенными пакетами, не требуют немедленной реакции и могут

обрабатываться игроками как в подключенном, так и отключенном от ЦКС состоянии. Система персональной почты обеспечивает ведение персональной не выходящей из данной системы переписки между игроками, игроками и администратором и другими субъектами системы. Система имеет электронные доски (как тематические группы) объявлений внутри системы. Это обеспечивает защищенный обмен информацией в сети только для включенных в нее субъектов. Система обмена данными реализует возможность защиты передаваемых сигналов при обмене данными между ЦКС и ПКС. Справочная система обеспечивает легкую ориентацию клиента в игровой системе для предотвращения со стороны игрока ошибок, приводящих к утере информации или инкогнито самого игрока. Справочная система помогает и упрощает пользование игровой системой. ПКС включает модемы и компьютеры как игроков, так и финансовых ПКС. Финансовые ПКС имеют банковские счета. Также в качестве частных случаев в рамках общей системы, ПКС могут иметь радиосвязь, модемы, сетевые и/или радиомодемы, компьютеры стационарные и/или переносные портативные (фиг. 2-5). Также ПКС может включать модем и компьютеры одиночные и/или объединенные в локальную компьютерную сеть (фиг. 2, 5) с терминалом.

Взаимодействие ЦКС через сеть передачи данных обеспечивает взаимодействие с ПКС в произвольно составленной комбинации типов ПКС. Сеть передачи данных включает станцию связи 20 как для радиомодемов, так и для сетевых модемов. Таким образом, ЭИС обеспечивает администрирование, обмен информацией, обеспечение игровых процессов при закрытости, конфиденциальности и многообразии игровых и сервисных услуг. Кроме того, система контролирует счета игрока и никогда не даст проиграть больше, чем числится у него на депозитном банковском счете.

На фиг. 1 показана структура центральной компьютерной станции; фиг. 2 - структура возможных типов периферийных компьютерных станций вариант 1 - одиночная периферийная компьютерная станция; фиг. 3 вариант 2 периферийная компьютерная станция финансовых фирм; фиг. 4 вариант 3 периферийная компьютерная станция, передвижная, использующая радиосвязь; фиг. 5 вариант 4 периферийная компьютерная станция сети; фиг. 6 структура сети передачи данных; фиг. 7 схема взаимодействия ЭИС; фиг. 8 вид на дисплей с предоставлением перечня действий для вхождения в систему; фиг. 9 вид на дисплей с предоставлением структурированной информации из базы данных выбора игры; фиг. 10 вид на дисплей с предоставлением структурированной информации для выбора игроков; фиг. 11 вид на дисплей с демонстрацией рейтинга игроков; фиг. 12 таблица выбора игроков по заданным игроком критериям; фиг. 13 вид на дисплей с предоставлением таблицы расчетов и информации по счетам игрока.

Электронная игровая система состоит из ЦКС 1, в которую включены модемное устройство 21, сервер 22, компьютер администратора 23 и терминал 24, работающие как единая

система-администратор 2 (см. фиг. 1). Структура ЦКС представляет собой комплекс программного и технического обеспечения, которые осуществляют хранение, сбор и управление информацией электронной игровой системы, например "Казино".

ЦКС состоит из:

Системы регистрации игроков 3;

Системы ведения счетов игроков 4;

Системы формирования, хранения и поиска информации 5;

Системы записи игровой ситуации 6;

Система определения счетов по результатам игры 7;

Системы приема ставок и заключения пари 8, исполняющей игровой системы 9;

Системы обмена данными 10, см. фиг. 2-5;

В ЭИС имеются периферийные компьютерные станции (ПКС) 25, в которые включены система допуска игрока 26 в ЦКС и игровая интерфейсная система 27 (см. фиг. 2-5). В ЦКС включены в отличие от прототипа также система электронных платежей 11, система защиты информации 12, система организации общения 13, система выбора игры 14. Исполняющая игровая система 9 ЦКС 1 обеспечивает реализацию игровых ситуаций из базы данных 16 исполняющей игровой системы 9 (см. фиг. 1).

Взаимодействие ЦКС 1 и ПКС 25 осуществляется через сеть передачи данных 26 (см. фиг. 4), включающую станцию связи 20 как для радиомодемов 7 (см. фиг. 2), так и для сетевых модемов 28 (см. фиг. 2, 3, 5).

ЭИС может иметь, например, почтовые системы 15 (см. фиг. 1 и 2-5), которые включаются в ЦКС 1 и в ПКС 25.

ЭИС может, например, иметь либо одну систему персонального общения, либо систему персонального общения 13 в сочетании с почтовой системой 15. При этом система персонального общения осуществляет электронную связь ПКС с компьютером администратора 23, ЦКС 1 либо ПКС 25 между собой (см. фиг. 4). Система персонального общения 13 осуществляет

связь любых двух и более произвольно сформированных групп 29 ПКС 25 (см. фиг. 4). Система выбора игры 14 включает базу данных 16, которая описывает виды игровых ситуаций и позволяет сделать выбор любой из них (см. фиг. 1). Система формирования, хранения и поиска информации включает базу данных 16, описывающую состав игроков, рейтинг игроков и позволяющую осуществить выбор игроков по любому заданному критерию (см. фиг. 8, 9). ПКС 25 включает компьютеры 30, 31 и модемы 27, 28 как игроков, так и банковских и/или депозитных счетов (см. фиг. 2-5). ЦКС 1 состоит из терминала 24 и сервера 22 администратора, соединенного с модемным устройством 23 (см. фиг. 1). ЦКС 1 через

сеть передачи данных 26 обеспечивает взаимодействие ПКС 25 в любой произвольной выбранной комбинации. ПКС 25 включает модем 28 и компьютеры 30, которые могут быть как стационарные, так и портативные. При этом ПКС 25 может включать одиночные компьютеры (фиг. 2) либо компьютеры, объединенные в локальную сеть (фиг. 5) с терминалом и модемом 28 (см. фиг. 5). Все системы работают в интерактивном режиме и представляют собой по общей классификации

"Методы сравнения, классификации и распознавания образов" (МСКРО), где сравнение трактуется как измерительная операция измерительно-вычислительный комплекс (ИВК). ИВК является иерархическим, так как каждая система решает свою задачу и относит самостоятельно конкретное действие к тем или иным типам задач, после чего в интерактивном режиме пересылает решение в соответствующую систему. ЭИС адекватно распознает и организует работу всей системы как ИВК с использованием МСКРО, решая задачу сбора и обработки данных комплексного обследования ситуации. При необходимости основные игровые функции задает сам игрок при игровом режиме и администратор при управленческом режиме системы. При использовании БД применяется модель, сформированная в терминах "расплывчатой логики". С помощью правил композиции "расплывчатых" отношений для каждой совокупности данных вырабатывается диагностическое решение, которое по отношению к наиболее подходящему варианту принимает форму утверждения, отрицания или постановки вопросов для дальнейшей игры. Варианты создания таких систем известны из источников (например, Клешев А.С. Черняховская М.Ю. Системы представления проблемно-ориентированных знаний. Известия АН СССР, 1982 г, N 5, с. 43-63).

База данных представляет собой набор данных, описанных конструкцией языка СОПО (структурное описание предметной области), где каждый набор физически размещается на диске в виде отдельных систем (Н.Т. Рустамов, Г.Т. Ибрагимов. Описание инструментальных средств для построения советующих распознающих систем. УЗНПО "Кибернетика", АН СССР, Ташкент, 1991 г). Формально-языковые средства используются для класса административных информационных систем, например, типа "DESKTOP SYSTEM" (С. П. Боуз. Методы и средства отображения многомерных параметрических зависимостей. Сб.н.тр Информационные технологии искусственного интеллекта. М. Гос. ИФТП, 1994 г, УДК 681.51/513.2).

ЭИС работает следующим образом. Для начала работы в ЭИС каждый субъект осуществляет процедуру регистрации на основании введения кода, псевдонима и пароля. После введения данных игроку присваивается регистрационный номер и заносятся в ЦКС его идентификаторы. Игрок через ПКС подключается к телефонной линии и входит в ЦКС в любое удобное для себя время. Подключение происходит с помощью запуска программы в системе регистрации игроков, которая, используя модем, набирает телефонный номер казино и через модем казино подключается к компьютеру администратора казино. После дозвонивания, система регистрации игроков запрашивает псевдоним, пароль и код игрока (см. фиг. 8). После их ввода система сличает их с идентификаторами, хранящимися в компьютере администратора. В случае их полного соответствия клиент считается опознанным и ему предоставляется возможность использовать свой депозитный счет, который может быть либо игровым, либо

денежным. Чтобы осуществлять конкретные игровые действия, игрок выбирает свой игровой псевдоним, для чего выводит данные в интерфейс ПКС для системы формирования, хранения и поиска информации (см. фиг. 8), выбирает состав команды, вводя данные в интерфейс ПКС для этой системы (см. фиг. 10-12), выбирает игру, вводя данные в интерфейс ПКС для системы выбора игры (см. фиг. 9).

Чтобы организовать желаемую группу игроков, пользователь ЭИС посылает запрос или объявление в почтовую систему или пользуется системой организации общения. В целях обеспечения безопасности и сохранения тайны весь сеанс связи ЦКС с ПКС или ПКС с ПКС защищается системой защиты информации, системой обмена данными, а при расчетах с депозитными счетами дополнительно системой электронных платежей. В каждой системе используется цифровой ключ игрока. Для осуществления всех необходимых действий игрок знакомится с правилами и подсказками в справочной системе. После осуществления игры на интерфейсе ПКС игроку показывается таблица результатов игры и операции по произведенным расчетам на депозитном счету игрока 32 (см. фиг. 13, 5).

Таким образом, каждый пользователь системы может в любое время суток, не отрываясь от текущих дел, осуществлять игру с любым пользователем системы и осуществлять расчеты с банком по результатам игры, при этом может вестись игра сразу по нескольким игровым ситуациям.

#### Формула изобретения:

1. Электронная игровая система (ЭИС) состоящая из центральной компьютерной станции (ЦКС), включающей компьютер администратора, систему регистрации игроков, систему ведения счетов игроков, систему формирования, хранения и поиска информации, систему записи игровой ситуации, систему определения счетов по результатам игры, систему приема ставок и заключения пари, исполняющую игровую систему, систему обмена данными и периферийные компьютерные станции (ПКС), каждая из которых включает систему допуска игрока в центральную компьютерную станцию и игровую интерфейсную систему, отличающаяся тем, что ЦКС снабжена системой электронных платежей, системой защиты информации, системой организации общения, системой выбора игры, причем исполняющая игровая система обеспечивает реализацию игровых ситуаций на базы данных исполняющей игровой системы, а взаимодействие центральной и периферийной компьютерных станций осуществлено через сеть передачи данных, включающую станцию связи.

2. Система по п. 1, отличающаяся тем, что центральная и периферийные компьютерные станции включают почтовые системы.

3. Система по п.1 или 2, отличающаяся тем, что система организации общения включает систему персонального общения.

4. Система по п.3, отличающаяся тем, что система персонального общения осуществляют электронную связь ПКС с компьютером администратора ЦКС либо ПКС между собой.

5. Система по п.4, отличающаяся тем, что



RU 2102790 C1

система персонального общения осуществляет электронную связь любых двух или более произвольно сформированных групп ПКС.

6. Система по п.1, отличающаяся тем, что система выбора игры включает базу данных, описывающую виды игровых ситуаций, и позволяет сделать выбор любой из них.

7. Система по п. 1 или 6, отличающаяся тем, что система формирования, хранения и поиска информации включает базу данных, описывающую состав игроков, рейтинг игроков, и позволяет осуществить выбор по

любому заданному критерию.

8. Система по п.1, отличающаяся тем, что ПКС включает компьютеры и модемы как игроков, так и банковских и/или игровых депозитных счетов.

9. Система по п.1, отличающаяся тем, что ЦКС состоит из терминала и сервера администратора, соединенного с модемным устройством.

10. Система по п.1, отличающаяся тем, что взаимодействие ЦКС через сеть передачи данных обеспечивает взаимодействие с ПКС в любой произвольно выбранной комбинации.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

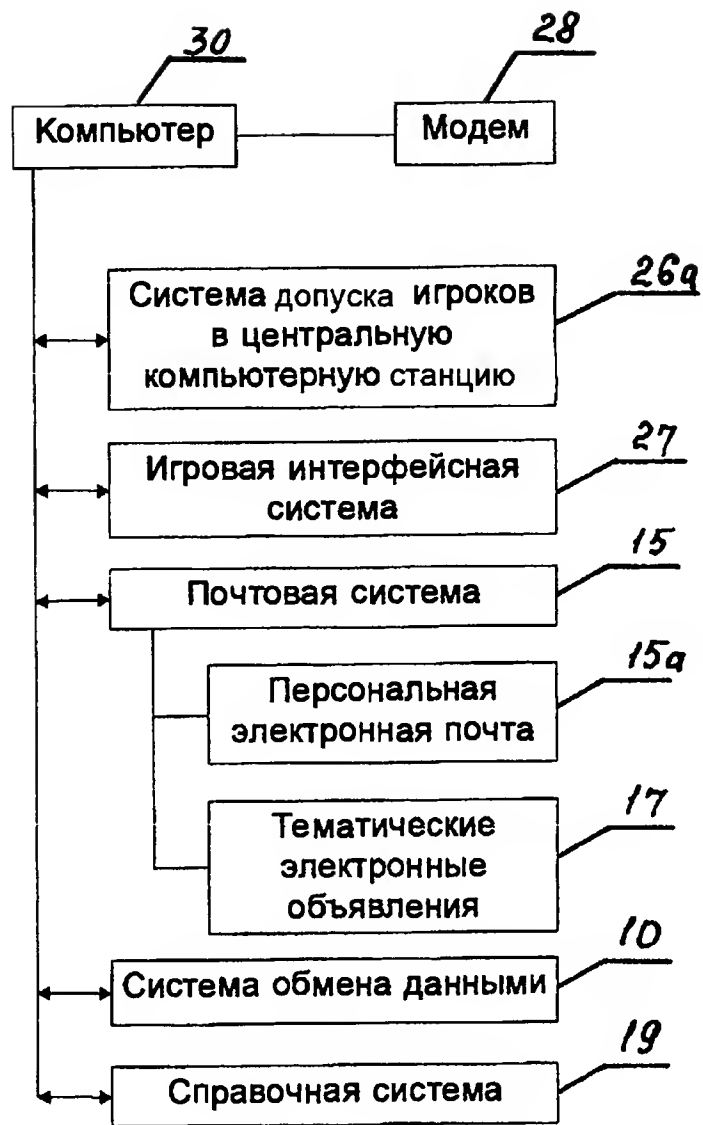
55

60

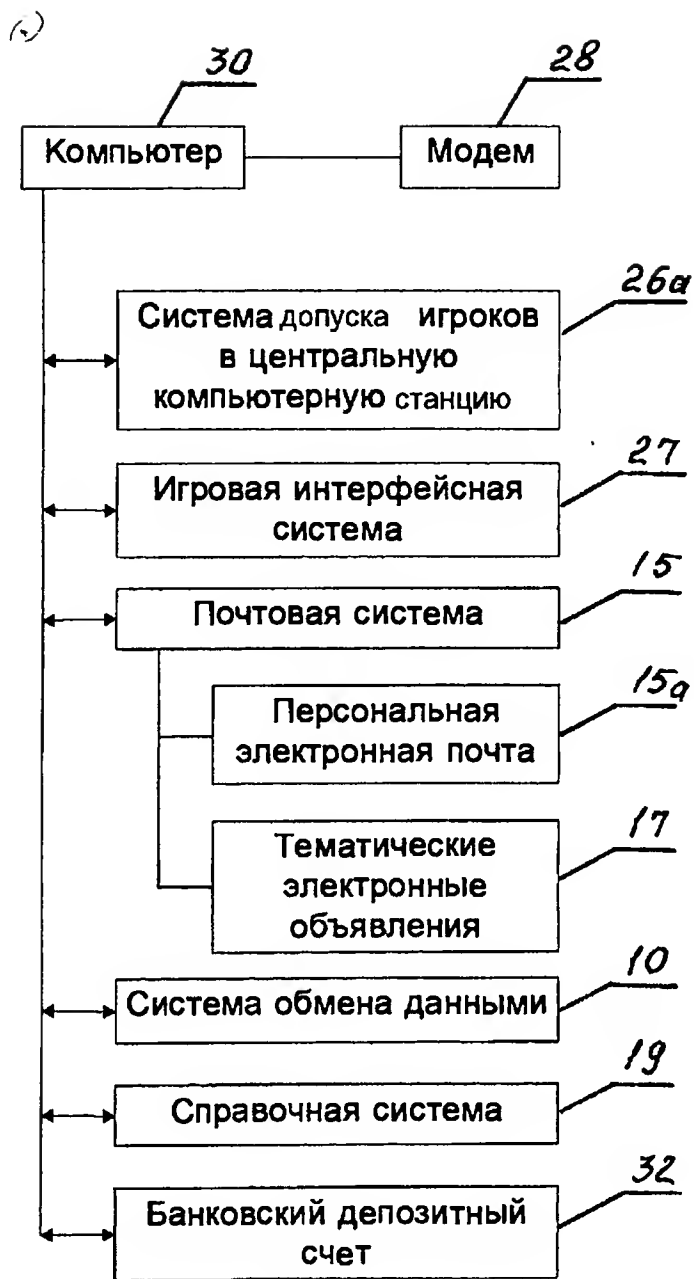
7

RU 2102790 C1

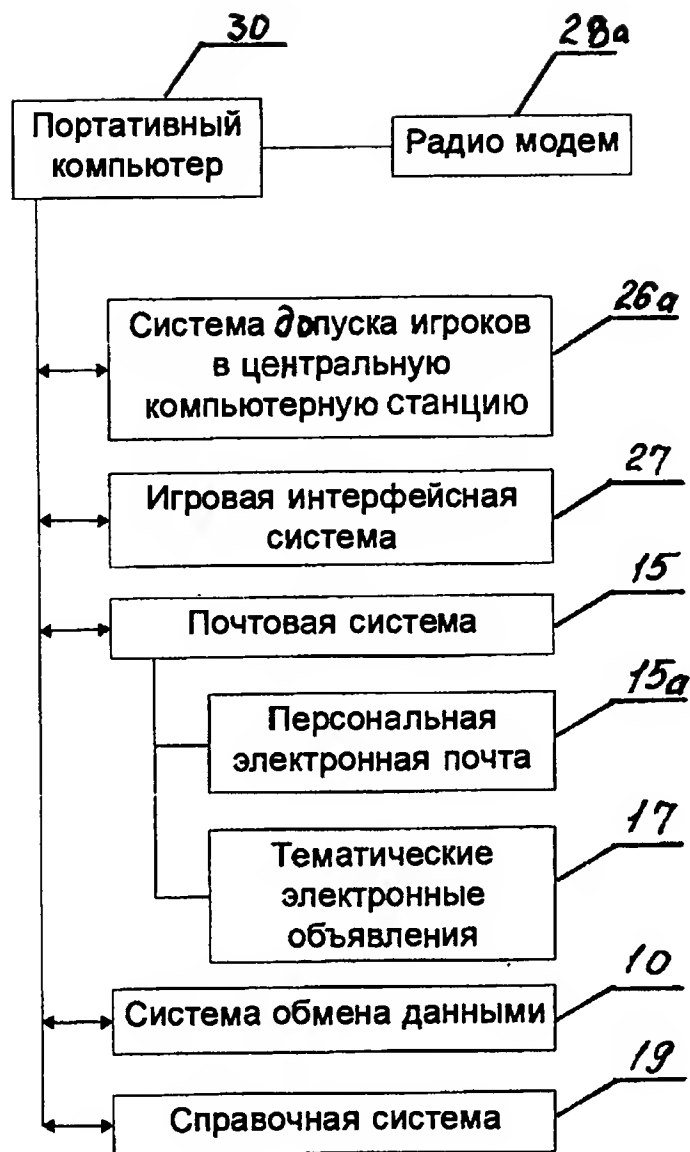




Фиг.2

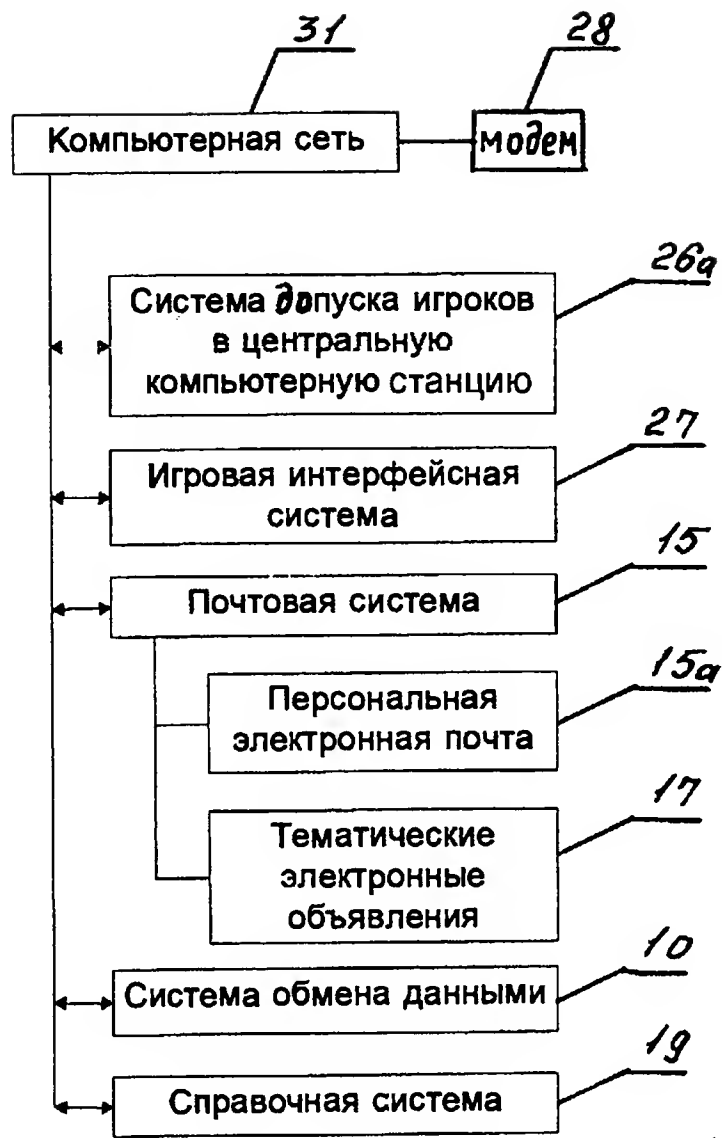


Фиг.3

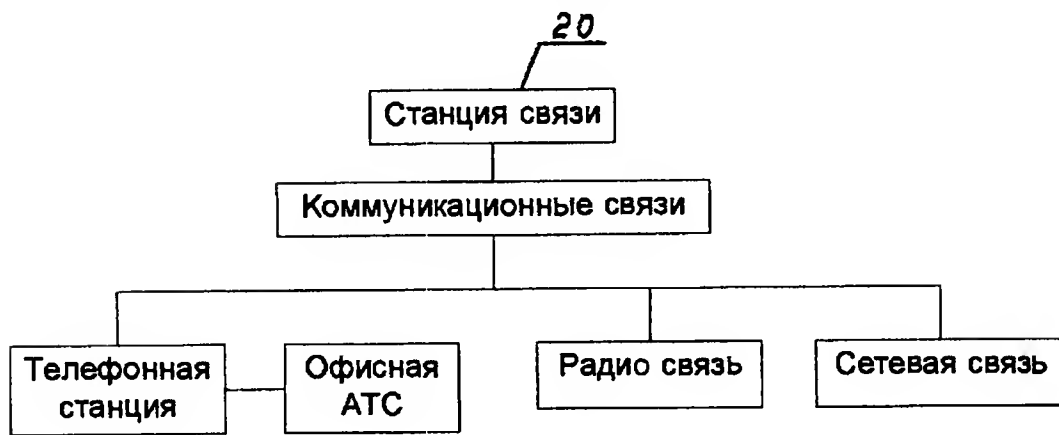


Фиг.4

RU 2102790 C1

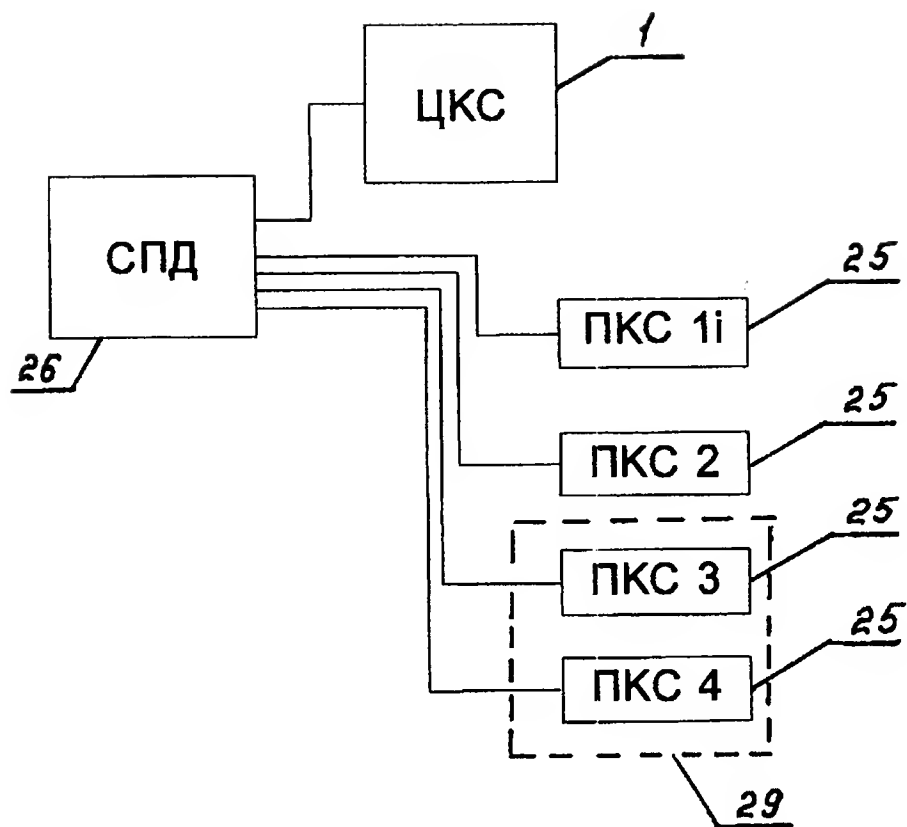


Фиг.5



Фиг.6

RU 2102790 C1



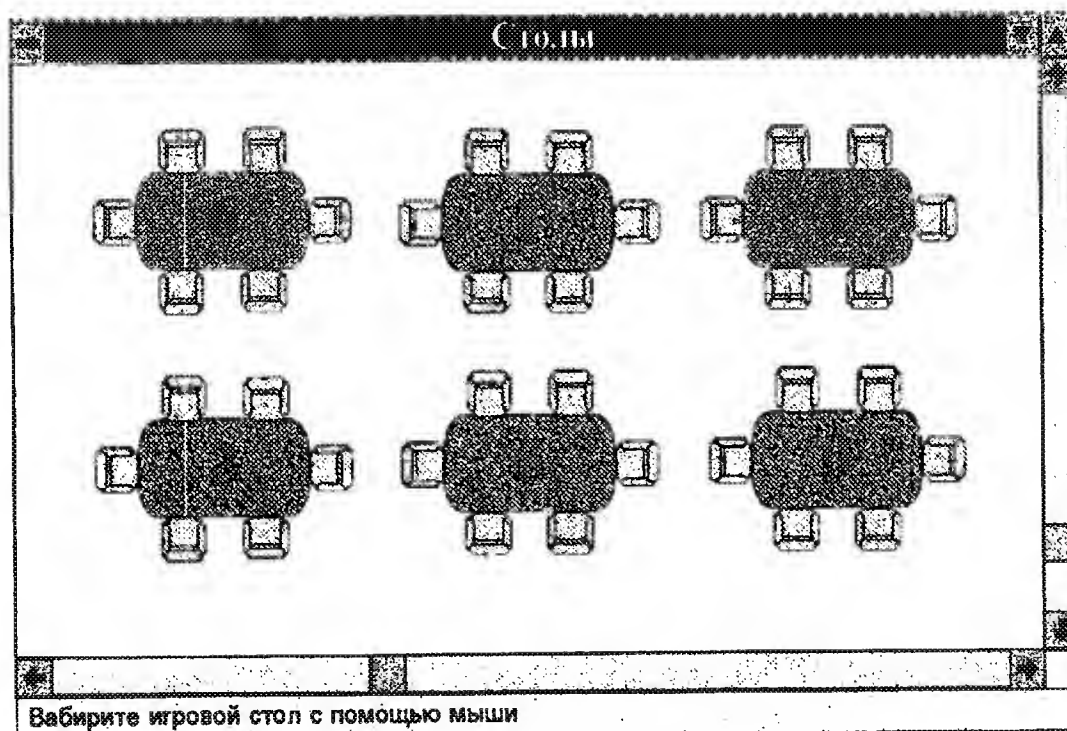
Фиг.7

<b>Пожалуйста введите</b>
<b>Псевдоним:</b> <i>Александр</i>
<b>Пароль:</b> <i>Путник239крос</i>
<b>Код:</b> <i>45AV796</i>

Фиг.8



Фиг.9



Фиг.10

RU 2102790 C1

RU 2102790 C1

Статистика клиентов					
N	Псевдоним клиента	Общий рейтинг	Рейтинг в "Покер"	Рейтинг в "Очко"	Рейтинг в "Рулетку"
1	Александр	78	34	66	12
2	Борис Сергеевич	63	36	56	22
3	Виктор	61	34	56	22
4	Дмитрий	45	12	71	2
5	Иван	45	12	71	2
6	Пал Палыч	5	3	7	24

Фиг. 11

N	Псевдоним клиента	Рейтинг в "Покер"
1	Виктор	34
2	Иван	12
3	Пал Палыч	3

Фиг. 12

N	Псевдоним клиента	Выигрыш	Текущий счет
1	Александр	45	345786
2	Борис Сергеевич	-4	_____
3	Виктор	8	_____
4	Дмитрий	3	_____
5	Иван	-20	_____
6	Пал Палыч	-32	_____

Фиг. 13

RU 2102790 C1

RU 2102790 C1